



# BAB V PENUTUP



# KESIMPULAN

Penelitian ini mengalih wahanakan karya sastrawati India yang bernama Cornelia Sorabji yang berjudul *“INDIAN TALES OF THE GREAT ONES: Amon Men, Woman, and Bird-People”* ke dalam film animasi *“Archer”*. Pesan moral yang terdapat dalam karya sastra disampaikan melalui alur cerita yang diterapkan dalam naskah film animasi. Adapun karya tersebut membahas tentang keteguhan hati, ketulusan pengabdian Ekalaya, serta etos kerja keras yang luar biasa untuk menguasai ilmu memanah meskipun ditolak sebagai murid langsung oleh Drona. Penelitian ini menerapkan pesan moral kisah Ekalaya hingga menjadi sebuah narasi visual yang dapat dijangkau oleh target audiens yang lebih luas. Pendekatan ini sengaja dipilih untuk menjembatani kesenjangan budaya, sehingga generasi muda yang menjadi target utama dapat lebih mudah mencerna kisah Ekalaya melalui media animasi.

Adapun teknik naratif yang digunakan dalam film animasi *“Archer”* adalah *omniscient narration*. Teknik ini menunjukkan sudut pandang karakter lain terhadap karakter lainnya. Penulisan skenario dengan teknik naratif omniscient narration membuat penonton mendapatkan akses informasi tentang suatu karakter melalui karakter lainnya. Dengan menempatkan audiens pada posisi pengamat, film ini menyampaikan informasi yang memungkinkan penonton untuk menyimpulkan sendiri isi cerita dari berbagai potongan persepsi karakter yang saling melengkapi.

# SARAN

Untuk menyempurnakan temuan ini, disarankan agar penelitian selanjutnya melanjutkan ke tahap uji validasi. Penelitian diharapkan dilanjutkan dengan uji coba audiens. Uji coba ini memiliki tujuan untuk mencari tahu secara kuantitatif apakah penonton, terutama generasi muda benar benar menangkap pesan utama dan memahami motivasi dari tokoh tokoh yang ada.

# DAFTAR PUSTAKA

- Mulya, F. A., Fauziah, I. (2024). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pagelaran Wayang Kulit. *WIDYACARYA: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya : Vol.8 No.1*
- Ismadarti, M., Amri, A. (2018). Perancangan Karakter Tokoh Bambang Ekalaya Pada Film Animasi Bambang Ekalaya. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya : Vol. 01 No. 01*
- Natih, P. A. (2021). Panca Satya Tersirat Dalam Epos Mahabharata Sebagai Pendidikan Karakter Generasi Hindu. *GUNA WIDYA : Jurnal Pendidikan Hindu Jurusan Pendidikan Agama Fakultas Dharma Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar : Vol.8 No.2*
- Hidayatullah, A. (2023). Paradoks Penokohan Dalam Sastra Dakwah Walisongo: Palgunadi Sebagai Antitesa Sisi Gelap Arjuna dan Symbolisme Terhadap Konsep Tawazun. *Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam : Vol.17 No.2*
- Choudhary, P. (2018). OMNISCIENT NARRATION: A STUDY OF THE COFFER DAMS. *Literary Endeavour (ISSN 0976-299X) : Vol. IX : Issue: 4*
- Al-Alami. S. (2019). Point of View in Narrative. *Theory and Practice in Language Studies, Vol. 9, No. 8, pp. 911-916,*
- Bernice, P. A. (2024). Perancangan Visualisasi Konsep untuk Game Adaptasi Novel “Katarsis”. *Desain Sebagai Strategi : Vol.5*
- Drmono, S. D. (2018). ALIH WAHANA. PT Grmedia Pustaka Utama
- Pennacchio, F. (2020). Enhanced “I”s: Omniscience and Third Person Features in Contemporary First-Person Narrative Fiction. *Narrative : Vol.28 No.1*
- Ratri, E. P., Najicha, F. U. (2022) Urgensi Pancasila Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Pada Generasi Muda Di Era Globalisasi. *JURNAL GLOBAL CITIZEN : Vol.11 No.1*
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. ISBN : 6239349127, 9786239349127.
- Safitri, M., Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 3, No. 2, 2022.*

- Maulana, D. E. (2022) Analisis Teknik Restricted Narration Dalam Membangun Dramatik Pada Sinematografi Film 1917 Karya Sam Mendes. *Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema* 2022, Vol. XIX, No. 2, 90-103
- Pratista, H. (2017) *Memahami Film*. Montase Press. ISBN : 602613140X, 9786026131409
- Hamzah, A., Gunawan, W., Undiana, N. N. (2023) Analisis Komparatif Teknik Penceritaan dan Pengembangan Karakter pada Film Mencuri Raden Saleh dan Ocean's Eleven. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif* : Vol. 5 No. 1 Hal: 49-58
- Ryanto, S. A. (2018). Implementasi Rigid Body Pada Rigging Terhadap Animasi Dinamis. *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi, ANGKASA*, Vol X, No 1.
- Rosmianti, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Volume XXI No. 2 September 2019*
- Branch, R. M. (2009) *Instructional Design: The ADDIE Approach*. ISBN : 0387095063, 9780387095066
- Hermansyah, K. D. (2018). Kesalahan Pemikiran tentang Riset dalam Pembuatan Film Dokumenter. Vol. 10 No. 2 (2018): Karakter dan Konsep-Konsep Psikoanalisis dalam Film.
- Manesah, D., Alfatoni, M. A. M., Lestari, S., Derajat, D. (2024). Pelatihan Pengembangan Dan Keterampilan Dalam Penulisan Naskah Film Pada SMA Al Munadi Medan. Vol 3 No 1, Februari 2024, pp 1-8 *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*.
- Putri, T. A., Negara, N. S., Astuti, N. K. R. (2021). Perancangan Webtoon "Chorus Of The Dark Throne : Echoes Of The Past".
- Putra, A. B. H. (2025). Memperkuat Perubahan Karakter Protagonis Perfeksionis Menggunakan Konflik No-Win Scenario Dengan Struktur Freytag's Pyramid Dalam Skenario Film "Janji Di Teluk Ke Mana Penyu Berpulang".
- Widhiyani, I. A. N. T., Sukajaya, I. N., Suweken, G. (2019). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia* Vol. 8 No. 2, Tahun 2019.
- Arianto, B. (2024). *Teknik Wawancara Dalam Metoda Penelitian Kualitatif*. Borneo Novelty Publishing.
- Bordwell, D., Thompson, K., Smith, J. (2009) *Film Art: An Introduction*.